

Efektivitas Kreativitas Mahasiswa dalam Aransemen Lagu Melalui Penggunaan Aplikasi Musescore Sebagai Outcome Learning

May Sari Lubis¹, Anada Leo Virganta², Elya Siska Anggraini³

^{1,2,3} PG PAUD, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author: May Sari Lubis, e-mail: maysarilubis27@unimed.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Kreativitas merupakan skill yang harus dikembangkan dalam pembelajaran musik anak usia dini. Salah satunya pada materi aransemen lagu. Mengembangkan kreativitas mahasiswa dibutuhkan pada teknologi di abad 21 yaitu menggunakan aplikasi musescore. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas kreativitas mahasiswa dalam mengaransemen lagu melalui aplikasi musescore sebagai learning outcomes. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian sebanyak 40 mahasiswa PG PAUD Unimed semester 3, yang terdiri dari 20 mahasiswa pada kelas eksperimen dan 20 mahasiswa pada kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket kreativitas mahasiswa dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan *independent sampel t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas kreativitas mahasiswa dalam mengaransemen lagu anak melalui aplikasi musescore sebagai outcome learning dapat digunakan oleh mahasiswa PG PAUD semester 3 yang mengambil mata kuliah musik anak usia dini sehingga tercapainya capaian pembelajaran mata kuliah musik usia dini.

Keywords: Kreativitas mahasiswa, aransemen lagu, aplikasi musescore

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu bentuk dari kesuksesan dari perkembangan zaman. Salah satunya melalui pendidikan. Dibutuhkan skill atau kemampuan yang sudah diperbaharui, artinya pengetahuan sudah seharusnya mengikuti perkembangan teknologi di abad 21 ini. Pada jenjang perguruan tinggi, mahasiswa harus mampu penggunaan teknologi yang siap terpakai sebagai lulusan dari mahasiswa pg paud. Artinya mahasiswa harus mampu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telag memberikan pegrauh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, n.d.)

Kita ketahui, perkembangan teknologi akan berpengaruh kepada daya unggul kemampuan dalam berkreaitivitas. Salah satunya dalam bermusik. Musik ataupun lagu dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak anak. Musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan

perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Khoiriyah & Sinaga, 2017). Salah satu penikmat musik adalah anak-anak. Mata kuliah musik anak usia dini yang merupakan mata kuliah praktek, mengajarkan konsep bermusik untuk anak usia dini salah satunya dalam aransemen lagu anak. Bermain alat musik juga memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana cara memainkan alat musik dan dapat mengembangkan kecerdasan musikal, selain itu juga dapat mengembangkan minat anak untuk mendalaminya, (Wahyuningsih, 2020). Aransemen itu berasal dari bahasa Belanda yakni "*Arrangement*" yang artinya penyesuaian komposisi musik yang didasarkan atas sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah, (Christeo Purwanto, 2023). Untuk membuat aransemen musik sederhana diperlukan pengetahuan dasar musik dan kreativitas dalam mengelolah melodi, ritmis dan harmoni yang ada dalam lagu yang akan diaransemen, (Kusumawati, n.d.). dan dikatakan bahwa Aransemen adalah bentuk kegiatan menambah, mengolah, dan mengubah, baik itu berupa iringan yang sederhana dan penambahan lain yang tidak terlepas dari unsur-unsur melodi, harmoni, ritmis dari suatu lagu secara vokal maupun instrumental (Setiawan, 2021). Mata kuliah ini membutuhkan kreativitas dalam bermusik. Dikatakan oleh (Puji Hartono & Asiyah Program Studi Pendidikan Geografi Perguruan Tinggi PGRI Palembang, n.d.) kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan manusia. Artinya, kreativitas akan menghasilkan inovasi yang akan memudahkan mahasiswa dalam mata kuliah musik anak usia dini. Salah satu materi pada mata kuliah musik anak usia dini adalah materi aransemen lagu. Untuk membuat aransemen musik sederhana diperlukan pengetahuan dasar musik dan kreativitas dalam mengelolah melodi, ritmis dan harmoni yang ada dalam lagu yang akan diaransemen, (Kusumawati, n.d.). Artinya, mahasiswa harus bisa mengembangkan kreativitas dalam aransemen. (Jumri et al., 2020) menyatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang terlihat tidak berhubungan dan mencetuskan solusi baru atau gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir. Selanjutnya, Kreativitas sangat penting dikembangkan dalam peningkatan akademik mahasiswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan (Campbell 2017) bahwa Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemaslahatan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karena itu kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (fleksibilitas), kelancaran (fluency), kecakapan (smartly), dan kepandaian (intellegency). Aransemen lagu menyesuaikan dari materi musik anak usia dini pada lagu anak. Sejalan dengan ini, biasanya mahasiswa hanya mengaransemen menggunakan buku dengan membuat garis lima secara manual sebagai partitur lagu anak. Aransemen menjadi materi yang dapat membantu mahasiswa agar lebih kreatif dalam bermusik. Untuk meningkatkan kemampuan dari mahasiswa yang akan menjadi guru paud, dibutuhkan keterampilan dalam mengubah

lagu. Dikatakan oleh (Raharjo et al., 2021) kemampuan tersebut tidak lepas dari kemampuan menyusun melodi lagu yang sederhana sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melodi yang tidak terlalu melompat-lompat, range tidak lebih dari 1,5 oktaf, birama lagu yang memudahkan gerakan seperti 2/4 dan 4/4. Randel dalam (Raharjo et al., 2021) mengubah dapat diartikan sebagai mengaransemen, yang artinya menyadur sebuah komposisi yang berbeda dari komposisi sebelumnya dengan tujuan mempertahankan unsur seni musiknya, dan dengan proses adaptasi yang tidak jauh berbeda dari aslinya. Dalam kajian ini, bentuk aransemen salah satunya dalam ubah lirik dan menambah variasi pada intro awal. Perkembangan zaman yang semakin maju, menuntut mahasiswa mampu mengikuti perkembangan abad 21. Perkembangan abad 21 menekankan mahasiswa agar mampu mengubah kemampuan gaya belajar yang konvensional menjadi yang lebih modern dengan penggunaan teknologi sekarang. Begitu juga dalam mata kuliah musik anak usia dini, aransemen lagu yang biasanya alat dan medianya hanya menggunakan buku tulis yang dibuat garis lima menjadi sebuah partitur. Kreativitas dalam aransemen lagu dapat dibuat dalam berbagai aplikasi musik. Software music notater merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menulis notasi balok, membuat komposisi, atau mengaransemen sebuah lagu (Bahaudin, n.d.). Terdapat beberapa aplikasi musik yang dapat digunakan dalam menulis notasi musik (*software notation*) antara lain finale, sibelius, encore, overture, musescore, nightingale, dsb (Peningkatan_Kompetensi_Mahasiswa_dalam_K, n.d.). Salah satunya aplikasi musescore. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa menghasilkan kreativitas dalam aransemen lagu anak dari luaran mata kuliah. Pada penelitian saya ini akan melihat efektivitas kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu melalui aplikasi musescore dalam sebagai outcome learning.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experiment* dengan *pretest-posttest control group design* dengan populasi sampel mahasiswa pg paud semester 3. Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen non tes berupa angket dengan melakukan uji *independent t-test* untuk melihat efektivitas kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu anak bertema dengan menggunakan aplikasi musescore yang diberikan sebelum dan setelah proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa prodi pg paud unimed. Dimulai dengan membagikan Angket kreativitas diberikan kepada mahasiswa pada awal pertemuan (pretest) dan pada akhir pertemuan (posttest). Pretest dan posttest diberikan untuk mengetahui deskripsi kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu menggunakan analisis deskriptif yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Angket Kreativitas Mahasiswa

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Mean	40.70	62.87	43.10	59.40
Standart deviasi	9.25	15.98	9.93	10.73
Minimum	25	49	30	42
Maksimal	72	100	70	84

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol sedangkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen kreativitas mahasiswa dengan menggunakan aplikasi musescore memberikan dampak positif yaitu meningkatnya kekreativitas mahasiswa dalam mengarransemen lagu anak bertema.

Selanjutnya, untuk menguji perbedaan signifikan kreativitas musik dalam arransemen lagu anak bertema sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi musescore dengan menggunakan nilai N-gain diuji dengan analisis secara inferensial yaitu dengan uji independent t-test. Sebelum melakukan uji independent t-test, maka dilakukan uji prasyarat dengan memenuhi asumsi sebagai berikut.

1. Variabel dalam penelitian merupakan data rasio atau interval
2. Data terdistribusi secara normal

Uji normalitas kreativitas musik dapat dilihat pada nilai uji Kolmogorov-Sminov. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ngain	kelas eksperimen	.159	20	.200	.959	20	.517
	kelas kontrol	.176	20	.105	.921	20	.103
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan Tabel 2. hasil uji normalitas kreativitas musik mahasiswa/i PAUD pada kelas eskperimen (0,200) dan kelas kontrol (0,105) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas musik berdistribusi secara normal.

Efektivitas Kreativitas Musik

Data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan efektivitas dari pengembangan kreativitas musik mahasiswa PAUD dalam arransement lagu yaitu dengan memberikan angket skala kreativitas kepada mahasiswa/i baik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi musescore. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Aspek keefektifan kreativitas diukur dari nilai pre-post, gain skor yang diperoleh kemudian diuji t yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kenaikan gain skor pada nilai pre dan post. Dikatakan signifikansi apabila taraf signifikansi < 0,05. Hasil analisis uji t kenaikan gain skor dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
gain	Equal variances assumed	9.626	.004	2.764	38	.009	.16350	.05916	.04373	.28327
	Equal variances not assumed			2.764	28.761	.010	.16350	.05916	.04246	.28454

Berdasarkan hasil uji t kenaikan gain skor diperoleh nilai signifikansi 0,009 < 0,05, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pada nilai pre dan post angket kreativitas musik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket kreativitas musik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kreativitas musik mahasiswa/i PAUD.

PEMBAHASAN

Aransemen lagu merupakan materi yang harus dipahami dan dipelajari oleh mahasiswa PG PAUD pada mata kuliah musik anak usia dini. Penguasaan dari aransemen lagu harus di seleraskan dari kreativitas mahasiswa. Kreativitas mahasiswa dapat lahir kemajuan teknologi abad 21 ini. Dalam aransemen lagu tidak lagi dilakukan secara manual tetapi dapat menggunakan aplikasi yaitu aplikasi musescore yang dapat menjadi jalan kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu anak sebagai luaran mata kuliah.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, efektivitas kreativitas dalam aranemen lagu melalui aplikasi musescore sebagai outcome learning menunjukkan hasil uji t skor pretest dan posttest diperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pada nilai pre dan post angket kreativitas musik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, angket kreativitas musik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kreativitas musik mahasiswa/i PAUD. Dari hasil

penelitian diatas, bahwa kreativitas mahasiswa mengaransemen lagu melalui aplikasi musescore dapat digunakan berkelanjutan, hal ini sejalan dengan (Puji Hartono & Asiyah Program Studi Pendidikan Geografi Perguruan Tinggi PGRI Palembang, n.d.) kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan manusia. Kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu anak menggunakan aplikasi musescore dapat menghasilkan inovasi baru dalam perkembangan kemajuan mahasiswa dalam bermusik. Materi aransemen lagu di gunakan sebagai pengembangan kreativitas mahasiswa paud karena dianggap mampu menjadikan outcome learning bagi mahasiswa dalam berpraktek di lapangan saat menjadi guru. Adapun beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam mengaransemen lagu yaitu notasi lagu, tangga nada, tanda birama, tanda tempo, harmoni, dan tanda dinamik (Ningrum, 2012:4). Kemampuan mahasiswa yang sudah mampu memahami notasi lagu anak, tangga nada, tanda birama, tanda tempo, harmoni dan tanda dinamik menjadikan dasar mahasiswa dalam berkreaitivitas. Selanjutnya, kemampuan mahasiswa dalam aransemen lagu yang sudah baik harus didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin di abad 21 dengan kemudahan mahasiswa dalam aransemen lagu. Kita ketahui bahwa dalam aransemen lagu dibutuhkan buku garis lima/ atau membuat sendiri garis lima untuk membuat notasi lagu tersebut, tetapi mengarah dari perkembangan zaman sekarang dikembangkan dengan canggihnya teknologi melalui software aplikasi musik. Software music notater merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menulis notasi balok, membuat komposisi, atau mengaransemen sebuah lagu (Bahaudin, n.d.). Terdapat beberapa aplikasi musik yang dapat digunakan dalam menulis notasi musik (*software notation*) antara lain finale, sibelius, encore, overture, musescore, nightingale, dsb (*Peningkatan_Kompetensi_Mahasiswa_dalam_K*, n.d.). Salah satunya menggunakan aplikasi musescore. Aplikasi musescre dapat menjadi sarana aplikasi musik bagi mahasiswa paud dalam membuat aransemen lagu anak yang lebih mudah. Oleh karena itu, eksistensi aplikasi ini akan menjadi sarana untuk mempermudah mahasiswa paud dalam mengaransemen lagu.

Efektivitas kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu melalui aplikasi musescore ini pada mahasiswa PG PAUD semester 3 yang diukur melalui dari uji pretest dengan nilai yang rendah, kemudian pada post test menunjukkan nilai yang sangat signifikan, yang selanjutnya dilakukan uji T. Berdasarkan hasil uji t skor pretest dan posttest diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa efektivitas kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu melalui aplikasi musescore sebagai outcome learning diterima dan dapat digunakan oleh mahasiswa pg paud semester 3 yang mengambil mata kuliah musik anak usia dini. Kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu anak melalui aplikasi musescore akan menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran musik anak usia dini di PG PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas terkait efektivitas kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu anak melalui aplikasi musescore sebagai outcome learning dapat menjadi sebuah inovasi dalam kreativitas mahasiswa Pgpaud Unimed dalam aransemen lagu menggunakan aplikasi musescore. Selain

itu, kreativitas mahasiswa dalam aransemen lagu menggunakan aplikasi musescore merupakan outcome learning sehingga capaian pembelajaran mata kuliah dapat tercapai dan memiliki kebergunaan berkelanjutan untuk mahasiswa Pg paud khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bahaudin, I. (n.d.). *Pembelajaran Notasi Balok Melalui Software Sibelius*.

Christheo Purwanto, F. (2023). *ARANSEMEN LAGU BENGAWAN SOLO MENJADI ARANSEMEN SOLO PLANO JAZZ OLEH CHRISTHEO MUSIC SCHOOL*. 4(1).

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (n.d.). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21*.

Jumri, R., Engga Putra Damara, B., Negeri, S., Muhammadyah Bengkulu, U., Negeri, S., & Linggau, L. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 05, Nomor 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>

Khoiriyah, N., & Sinaga, S. S. (2017). Pemanfaatan pemutaran musik terhadap psikologis pasien pada Klinik Ellena Skin Care di Kota Surakarta. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 81–90. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm/article/view/20313>

Kusumawati, H. (n.d.). *KREATIVITAS DALAM PEMBUATAN ARANSEMEN MUSIK SEKOLAH*.

Peningkatan_Kompetensi_Mahasiswa_dalam_K. (n.d.).

Puji Hartono, D., & Asiyah Program Studi Pendidikan Geografi Perguruan Tinggi PGRI Palembang, S. (n.d.). *PjBL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA: SEBUAH KAJIAN DESKRIPTIF TENTANG PERAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA*.

Raharjo, I. B., Handyaningrum, W., & Abdillah, A. (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Tema Pembelajaran Dalam Penggubahan dan Penciptaan Lagu Anak Usia Dini. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 4(1).

Setiawan, I. (2021). Aransemen Lagu Soleram Oleh Josu Elberdin (Tinjauan Aransemen Paduan Suara). *Repertoar Journal*, 1(2), 302–319. <https://doi.org/10.26740/rj.v1n2.p302-319>

Wahyuningsih. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Melalui Bermain Alat Musik Perkusi. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 65–77. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/46295>